

JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN

ISSN: 2354-6441

Vol.2, No.2, hal 127 - 144, Edisi April 2014

<http://jurnal.fkip.uns.ac.id>

PENGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PACITAN

Joni Purwono¹Sri Yutmini²Sri Anitah³¹ Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNS² Dosen Pembimbing I Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNS³ Dosen Pembimbing II Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNSe-mail : jhon.purwono@gmail.com

ABSTRACT

The purposes of this study were (1) to know the teacher's planning in using the audiovisual media on Science subject at SMP Negeri 1 Pacitan, (2) to know the skill of teacher in using the audio visual media on Science subject at SMP Negeri 1 Pacitan, (3) to know the barriers in using the audiovisual media on Science subject at SMP Negeri 1 Pacitan, and (4) to describe the learning outcome of students in using the audiovisual media on Science subject at SMP Negeri 1 Pacitan.

This study was conducted using a qualitative approach and descriptive methods. The data collected in this study based on interviews, field observations and documents, in the form of pictures and notes on the school profile. The respondents of this study were students of SMP Negeri 1 Pacitan in the 2012/2013 Academic Year, class VII, VIII, and IX, all of the science teachers and the principal.

The results of this research showed that in planning, the science teachers paid attention to the competence standards contained in the Education Unit Level Curriculum (SBC) so that the direction and learning objectives can be achieved optimally and also consider the availability of facilities and infrastructure. The teachers' skills are sufficient and competent enough but needs to be improved by following trainings, workshops, or invite the relevant instructors. The problems in the form of technical and non-technical constraints were generally not a problem and can be solved by the creativity of teachers to maximize the existing infrastructure. Student learning outcome after using audio-visual media was increased, it means with the use of audio-visual media in the students' absorption was increased.

The implementation of teaching learning process in science at SMP Negeri 1 Pacitan by using audio-visual media ran very interactively and enthusiastically, students became more motivated to keep learning.

Keywords: *audiovisual media, Science, achievement*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu

media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-visual.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan, baik pada perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, keterampilan dalam membuat dan menggunakan, hambatan yang dialami dan hasil belajar yang diperoleh. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif dan metode deskriptif. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini bersumber dari wawancara, pengamatan lapangan dan dokumen baik yang berupa foto-foto ataupun catatan pada profil sekolah. Sasaran penelitian adalah siswa SMP Negeri 1 tahun ajaran 2012/2013, kelas VII, VIII dan IX, seluruh guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, Kepala sekolah dan kebijakannya terkait penggunaan media-audio visual.

Kajian Teori

Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Ambuko Benson, Florence Odera (2013:16). *Media is expected to play a critical role in enhancing academic performance.* (Media diharapkan dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan prestasi akademik). Suranto (2005:18) menyatakan bahwa media adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan

dari seorang komunikator kepada komunikan. Trini Prastati (2005:3) memberi makna media sebagai apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi.

Sunday Taiwo (2009:62). *Media used to supplement the teacher by enhancing his effectiveness in the classroom and media used to substitute the teacher through instructional media system* (Media yang digunakan untuk melengkapi guru dengan meningkatkan keefektifitasannya dalam kelas dan media yang digunakan untuk menggantikan guru melalui sistem media pembelajaran).

Gagne (2006:14) mengemukakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Secara lebih khusus Briggs dalam Trini Prastati (2005:4) mengatakan bahwa media sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 20: "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar".

Menurut Briggs dalam Akhmad Sudrajat, (2011:12), media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya.

Sri Anitah (2012:6), mendefinisikan media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dengan pengertian itu, maka guru atau dosen, buku ajar, serta lingkungan adalah media.

Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton dalam Sigit Prasetyo (2007:7) mengemukakan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran adalah:

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan;
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif;
- 4) Efisiensi waktu dan tenaga;
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa;
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja;
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar;
- 8) Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Menurut Edgar Dale dalam Sigit Prasetyo (2007:6)

“Secara umum media memiliki kegunaan yaitu: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama”.

Florence Y. Odera (2011:32). *Media also integrates learners vicariously but meaningfully in the learning experience, explains and illustrates subject content and performance skills in addition to providing opportunities for self-analysis of individual performance and behavior* (Media juga mengintegrasikan pelajar dalam pengalaman belajar, menjelaskan dan menggambarkan isi pelajaran dan kecakapan kinerja di samping memberikan kesempatan untuk analisis diri dari kinerja individu dan perilaku).

Jenis-jenis Media Pembelajaran

1) Teknologi Cetak

Teknologi Cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses percetakan mekanis atau fotografis, seperti buku dan materi visual statis.

2) Teknologi Audio-visual

Teknologi Audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

3) Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi Berbasis Komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.

4) Teknologi Gabungan

Teknologi Gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

Media Audio-visual

a. Media Audio-visual dalam Pembelajaran.

"Media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio" Wingkel (2009:321).

Menurut Wina Sanjaya (2010:172) "Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya".

Themistoklis Semenderiadis, (2009:68). *Audiovisual media play a significant role in the education process, particularly when used extensively by both teacher and children. Audiovisual media provide children with many stimuli, due to their nature (sounds, images). They enrich the learning environment, nurturing explorations, experiments and discoveries, and encourage children to develop their speech and express their thoughts* (Media audio-visual memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama ketika digunakan oleh guru dan siswa. Media audio-visual memberikan banyak stimulus kepada siswa, karena sifat audio-visual/suara-gambar. Audio-visual memperkaya lingkungan belajar, memelihara eksplorasi, eksperimen dan penemuan, dan mendorong siswa untuk mengembangkan pembicaraan dan mengungkapkan pikiranya).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.

Media ini dibagi lagi ke dalam dua kategori, yaitu:

- 1) Audio-visual diam yaitu: media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti: film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.

- 2) Audio-visual gerak yaitu: media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti: film suara dan video-caset, televisi, OHP, dan komputer. Syaiful Bahri (2002:141).

Karakteristik media Audio-visual adalah memiliki unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media audio dan visual, Yusufhadi Miarso dalam Atoel (2011:18).

Djamarah S. B, dkk, (Juliantara, 2010:22) menyatakan bahwa sebagai alat bantu (media pembelajaran) dalam pendidikan dan pengajaran. Media audio-visual mempunyai sifat sebagai berikut:

- 1) Kemampuan untuk meningkatkan persepsi.
- 2) Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.
- 3) Kemampuan untuk meningkatkan *transfer* (pengalihan) belajar.
- 4) Kemampuan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang dicapai
- 5) Kemampuan untuk meningkatkan *retensi* (ingatan)
- 6) Dengan menggunakan media audio-visual, pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan untuk siswa.

Jenis Media Audio-visual

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2007:124) media audiovisual dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti bingkai suara (*sound slide*).
- 2) Audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar bergerak seperti film dan video.

Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Film dan video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Kelebihan Media Audio-visual

Atoel (2011:20) menyatakan bahwa media audio-visual memiliki beberapa kelebihan atau kegunaan, antara lain:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti: objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau model.
- 3) Media audio-visual bisa berperan dalam pembelajaran tutorial.

Keterampilan Mengajar Guru

a. Pengertian Keterampilan Mengajar Guru

Keterampilan mengajar atau membelajarkan merupakan kompetensi pedagogik yang cukup kompleks karena merupakan integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh sehingga dapat memunculkan suatu persepsi pada peserta didik. Persepsi (*Perception*) yang berarti pandangan, keyakinan dapat dilihat atau dimengerti. Persepsi terjadi karena adanya stimulus atau rangsangan dari lingkungan sekitar, sehingga individu dapat memberikan makna atau menafsirkan sesuatu hal. Slameto (2010:102) menjelaskan bahwa:

“Persepsi merupakan proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia. Melalui persepsi, manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan dengan indera yaitu, pendengaran, peraba dan penciuman”.

De Queliy dan Gazali dalam Slameto (2010:30) mendefinisikan mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat. Definisi yang modern di negara-negara yang sudah maju bahwa “*teaching is the guidance of learning*”. Mengajar adalah bimbingan kepada siswa dalam proses belajar. Alvin W Howard dalam Slameto (2010:32) berpendapat bahwa

mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill*, *attitude*, *ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan) dan *knowledge*.

b. Macam-macam Keterampilan Mengajar Guru

Turney dalam Uzer Usman (2010:74) mengemukakan ada 8 (delapan) keterampilan mengajar/membelajarkan yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, diantaranya:

1) Keterampilan Bertanya

Dalam proses belajar mengajar, bertanya memainkan peranan penting sebab pertanyaan yang tersusun dengan baik dan teknik pelontaran yang tepat akan memberikan dampak positif terhadap siswa.

2) Keterampilan Memberikan Penguatan Penguatan (*reinforcement*) adalah segala bentuk respons, apakah bersifat verbal ataupun non verbal, yang merupakan bagian dari modifikasi tingkah laku guru terhadap tingkah laku siswa, yang bertujuan memberikan informasi atau umpan balik (*feed back*) bagi si penerima atas perbuatannya sebagai suatu dorongan atau koreksi.

3) Keterampilan mengadakan Variasi

Variasi stimulus adalah suatu kegiatan guru dalam konteks proses interaksi belajar mengajar yang

ditujukan untuk mengatasi kebosanan siswa sehingga, dalam situasi belajar mengajar, siswa senantiasa menunjukkan ketekunan, antusiasme, serta penuh partisipasi.

4) Keterampilan Menjelaskan

Keterampilan menjelaskan adalah penyajian informasi secara lisan yang diorganisasikan secara sistematis untuk menunjukkan adanya hubungan yang satu dengan yang lainnya.

5) Keterampilan Membuka dan Menutup Pelajaran

Membuka pelajaran (*set induction*) ialah usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk menciptakan prokondusi bagi siswa agar mental maupun perhatian terpusat pada apa yang akan dipelajarinya sehingga usaha tersebut akan memberikan efek yang positif terhadap kegiatan belajar. Sedangkan menutup pelajaran (*closure*) ialah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengakhiri pelajaran atau kegiatan belajar mengajar. Usaha menutup pelajaran itu dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pencapaian siswa dan tingkat keberhasilan guru dalam proses belajar-mengajar.

6) Keterampilan Membimbing Diskusi Kelompok Kecil

Diskusi kelompok adalah suatu proses yang teratur yang melibatkan sekelompok orang dalam interaksi tatap muka yang informal dengan berbagai pengalaman atau informasi, pengambilan kesimpulan, atau pemecahan masalah.

7) Keterampilan Mengelola Kelas

Pengelolaan kelas adalah keterampilan guru untuk menciptakan dan memelihara kondisi belajar yang optimal dan mengembalikannya bila terjadi gangguan dalam proses belajar mengajar.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan ini mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor, Sudjana dalam Kustandi (2004:32). Menurut Agus Suprijono (2011:5-7), hasil belajar merupakan pola-pola perubahan pemikiran, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Gagne, hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.

- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urutan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisasi gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Bloom dalam Suprijono (2011:6-7), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (menilai), *organizing* (organisasi), *characterization* (karakteristisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual. Menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap.

Menurut Sudjana dalam Kunandar (2010:276) hasil belajar adalah suatu

akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan. Untuk melihat hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi atau belum.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu alam (bahasa Inggris: *natural science*; atau ilmu pengetahuan alam) adalah istilah yang digunakan yang merujuk pada rumpun ilmu di mana obyeknya adalah benda-benda alam dengan hukum-hukum yang pasti dan umum, berlaku kapan pun di mana pun, Vardiansyah dan Dani (2008:11).

Sains merupakan produk dan proses yang tidak dapat dipisahkan. "*Real Science is both product and process, inseparably Joint*", Agus. S. (2003:11).

Untuk memahami hakikat Ilmu Pengetahuan Alam haruslah dilandasi dengan pengertian tentang Ilmu Pengetahuan Alam yang dikemukakan oleh para ahli:

- 1) Kemey dalam Solihat (2006:19) menyatakan Ilmu Pengetahuan Alam merupakan aktifitas dalam menemukan hukum-hukum alam dalam bentuk teori-teori berdasarkan fakta-fakta.

- 2) Fisher dalam Solihat (2006:19) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam sebagai "*body of knowledge obtained by method based upon*".
- 3) Chalmers dalam Solihat (2006:19) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam didasari oleh hal-hal yang kita lihat, dengar, raba dan lain-lain.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) atau Sains dalam arti sempit merupakan disiplin ilmu yang terdiri dari *physical sciences* (ilmu fisika) dan *life sciences* (ilmu biologi). Yang termasuk *physical sciences* adalah ilmu-ilmu astronomi, kimia, geologi, mineralogi, meteorologi dan fisika, sedangkan *life science* meliputi anatomi, fisiologi, zoologi, citologi, embriologi, mikrobiologi. (Wikipedia Indonesia, 2012)

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Fowler dalam Wina-putra (1992:122) bahwa Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen.

b. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Ruang Lingkup bahan kajian Ilmu Pengetahuan Alam untuk SMP/MTs, meliputi aspek-aspek: Makhluh Hidup dan Proses Kehidupan, Materi dan

Sifatnya, Energi dan Perubahannya, serta Bumi dan Alam Semesta.

Penggunaan Media Audio-visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

a. Tujuan Guru Dalam Menggunakan Media Audio-visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam
Media pembelajaran audio-visual yang digunakan guru memiliki beberapa nilai atau manfaat antara lain:

- 1) Menambah kegiatan belajar murid
- 2) Menghemat waktu belajar
- 3) Membantu anak-anak yang ketinggalan dalam pelajaran
- 4) Memberikan situasi yang wajar untuk belajar dengan membangkitkan minat, perhatian, aktivitas membaca sendiri dan turut serta dalam berbagai kegiatan sekolah.

b. Proses penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Langkah-langkah yang harus ditempuh oleh guru dalam penggunaan audio-visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah:

- 1) Langkah persiapan

Langkah ini meliputi persiapan bagi guru dan persiapan bagi siswa. Guru menetapkan bahwa penggunaan alat ini adalah dalam rangka pendidikan, siswapun harus dipersiapkan untuk menerima program yang disajikan agar mereka berada dalam keadaan siap untuk

mengetahui apa yang akan diberikan, bagaimana disajikannya dan pengalaman-pengalaman apa yang akan mereka peroleh. Oemar Hamalik (1985:141).

2) Langkah pelaksanaan

Pada langkah ini siswa melihat dan mendengar, mengikuti dengan seksama tayangan yang berlangsung dalam layar LCD proyektor. Biasanya tingkat kematangan dan minat sangat berpengaruh dalam tehnik penerimaan ini. Guru memimpin pelaksanaan dengan membuat catatan-catatan sketsa yang diperlukan dan ini dapat dilakukan kemudian. Oemar Hamalik, (1985:143).

3) Kegiatan lanjutan

Kegiatan lanjutan dilakukan dalam bentuk diskusi kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat penulis rumuskan permasalahan pokok yang akan dikaji dalam tesis ini, adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana perencanaan guru dalam penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan?
- 2) Bagaimana ketrampilan guru dalam penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan?
- 3) Apa hambatan dan bagaimana cara mengatasi dalam penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan?

- 4) Bagaimana hasil belajar siswa setelah guru menggunakan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan kualitatif, karena fokus penelitiannya adalah bagaimana Penggunaan Media Audio-visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, alasan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif karena permasalahan belum jelas, holistik, kompleks, dinamis, dan penuh makna sehingga tidak mungkin data pada situasi sosial tersebut terjaring dengan metode penelitian kuantitatif dengan instrumen seperti test, kuesioner, pedoman wawancara. Selain itu peneliti bermaksud memahami situasi sosial secara mendalam dan menemukan pola. Menurut Harsono (2008: 155) penelitian kualitatif disebut juga dengan penelitian naturalistik. Dengan penelitian narulistik, maka situasi lapangan akan tetap bersifat natural, alami, wajar, dan tidak ada tindakan manipulasi, pengaturan, ataupun eksperimen.

Data adalah tulisan-tulisan atau catatan-catatan mengenai segala sesuatu yang didengar, dilihat, dialami dan bahkan dipikirkan oleh peneliti selama kegiatan pengumpulan data dan merefleksikan kegiatan tersebut ke dalam

etnografi. Lofland (dalam Moleong, 2006: 57). Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu tentang Penggunaan Media Audio-visual. Jenis data dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua yaitu: (1) data primer, dan (2) data sekunder. Data primer diperoleh dalam bentuk verbal atau kata-kata dan perilaku dari subyek (*informan*) berkaitan dengan karakteristik Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan

Metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui metode pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2006: 308).

Ada tiga teknik/metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu: (1) wawancara, (2) observasi tempat kejadian dan (3) Studi dokumentasi.

Menurut Moleong (2006: 324) untuk menetapkan kevalidan data yang diperlukan teknik pemeriksaan yang didasarkan atas kriteria: 1) derajat kepercayaan (*credibility*), 2) keteralihan (*transferabilitas*), 3) ketergantungan (*dependability*); 4) kepastian (*confirmability*). Namun dalam penelitian

ini hanya digunakan 2 teknik validitas data yaitu kepercayaan (*credibility*) dan keteralihan (*transferabilitas*).

1. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1) Perencanaan guru dalam penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan

Perencanaan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media audio-visual sejalan dengan teori perencanaan itu sendiri.

Dalam perencanaan penggunaan media audio visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, guru memperhatikan standar kompetensi pada mata pelajaran tersebut, yang terdapat pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dengan memperhatikan standar kompetensi yang ada, maka dalam pembuatan media audio visual tidak melenceng dari rambu-rambu yang ada. Juga memperhatikan pemilihan teknik dan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Guru juga memperhatikan ketersediaan sarana dan prasarana penunjang sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan

media audio visual dapat berjalan dengan lancar.

Sarana prasarana dalam pelaksanaan pembelajaran dengan media audio visual adalah televisi, video, komputer, LCD yang terdapat pada setiap kelas dan Laboratorium.

Keberhasilan dari suatu kegiatan sangat ditentukan oleh perencanaannya. Apabila perencanaan suatu kegiatan dirancang dengan baik, maka kegiatan akan lebih mudah dilaksanakan, terarah serta terkendali. Demikian pula halnya dalam proses belajar mengajar, agar pelaksanaan pembelajaran terlaksana dengan baik maka diperlukan perencanaan pembelajaran yang baik.

Perencanaan pembelajaran berperan sebagai acuan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan efektif dan efisien. Dengan perkataan lain perencanaan pembelajaran berperan sebagai skenario proses pembelajaran.

2) Keterampilan guru dalam penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan

Keterampilan mengajar guru adalah seperangkat kemampuan/kecakapan guru dalam melatih/membimbing aktivitas dan pengalaman seseorang serta membantunya berkembang dan

menyesuaikan diri kepada lingkungan. Keterampilan mengajar merupakan salah satu komponen dalam pembentukan kemampuan profesional seorang guru. Seorang guru yang profesional akan mampu mendemonstrasikan berbagai keterampilan mengajar secara utuh dan terintegrasi dalam kegiatan belajar-mengajar yang di kelolanya. Penguasaan terhadap berbagai keterampilan dasar mengajar akan mampu mengatasi masalah dalam proses belajar-mengajar. Sehingga pembelajaran berjalan efektif dan efisien.

Pada dasarnya, untuk guru mata pelajaran Ilmu pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan, didominasi oleh guru-guru yang telah mengenal TI, sehingga guru-guru tersebut lebih mudah untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang ada sekarang ini. Keterampilan guru dalam pemanfaatan ataupun penggunaan media audio visual cukup memadai dan cukup kompeten.

Untuk meningkatkan keterampilan guru, terutama dalam penggunaan dan pengembangan media audio visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, guru dikirim oleh pihak sekolah untuk mengikuti pelatihan-pelatihan, workshop yang diselenggarakan oleh pihak terkait seperti Dinas Pendidikan dan SMP Negeri 1 Pacitan juga

mengundang instruktur dari luar yang berkompeten dalam bidang Informasi dan Teknologi khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan penggunaan media audio visual untuk kegiatan belajar mengajar. Dengan keikutsertaan guru dalam pelatihan-pelatihan dan sebagainya diharapkan keterampilan guru dapat merata dalam pemanfaatan media audio visual

Dengan adanya penggunaan media audio visual yang digunakan oleh guru, secara tidak langsung meningkatkan keterampilannya dalam mengembangkan model penyampaian materi pembelajaran yang pada sebelumnya lebih banyak menggunakan metode ceramah. Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dengan terampil mengoperasikan dan menyajikan materi pembelajaran dengan sarana media audio visual, materi pembelajaran ditampilkan melalui LCD yang ada di kelas dan materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa cukup menarik dengan gambar-gambar, slide-slide dan film-film pendek.

Tugas guru yang paling utama adalah mengajar. Mengajar adalah menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa (transfer of knowledge). Disini guru dituntut untuk mampu menjelaskan materi pelajaran kepada

siswa secara professional. Dalam pelaksanaannya guru dapat menggunakan media pembelajaran dan sumber-sumber belajar yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

3) Hambatan dalam penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan

Peranan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses transformasi ilmu pengetahuan itu sendiri, karena media pembelajaran ini sangat penting untuk memotivasi siswa, memberikan pengalaman serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Penggunaan media dalam pembelajaran memang semata-mata untuk membantu guru dalam mengajar dan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah yang lebih konkret. Usaha membuat pembelajaran lebih konkret dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Dalam pelaksanaan penggunaan media audio-visual terdapat kendala-kendala yang dapat menghambat. Hambatan yang terjadi dalam penggunaan media audio visual dalam pembelajaran, lebih berhubungan dengan masalah atau kendala teknis seperti: jek kabel penghubung antara LCD ke Laptop terkadang tidak konek, masalah daya listrik yang masih kurang, sehingga

listrik sering padam jika menggunakan perangkat-perangkat yang terhubung dengan aliran listrik melebihi kapasitas daya listrik yang dimiliki SMP Negeri 1 Pacitan.

Selain mengenai masalah teknis, keterbatasan alokasi dana adalah hambatan yang cukup klasik yang menjadi masalah dalam penggunaan media audio visual. Alokasi dana digunakan untuk perawatan dan peremajaan sarana prasarana yang berhubungan dengan penggunaan media audio visual. Hambatan atau kendala yang lain adalah masalah pencahayaan yang terlalu terang sehingga mempengaruhi penyajian materi menggunakan media audio visual.

- 4) Hasil belajar siswa setelah guru menggunakan media audio visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan

Penggunaan media yang tepat merupakan suatu alternatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam mengajar, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pemilihan media harus mempertimbangkan dari segi kecocokannya terhadap materi yang diajarkan serta keadaan siswa yang meliputi kemampuan maupun waktu

yang dimiliki. Keberhasilan pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan semakin meningkatnya hasil belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa antara lain adalah media yang digunakan dalam pembelajaran.

Hasil belajar merupakan pola-pola perubahan pemikiran, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar mengajar yang didapat peserta didik berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dilihat setelah proses pembelajaran dilaksanakan.

Hasil belajar siswa setelah guru menggunakan media audio visual meningkat dengan dibuktikan hasil ulangan siswa nilai rata-rata kelas dan daya serap siswa dalam menerima pelajaran meningkat.

Peningkatan dirasakan saat guru menggunakan media audio visual, ketika menjelaskan materi siswa menyimak dengan baik dan siswa sangat termotivasi untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga berakibat pada peningkatan hasil belajar siswa”

Prosentase Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hasil belajar siswa setelah penggunaan media audio visual mengalami peningkatan, dibandingkan dengan sebelum

penggunaan media audio visual. Dari hasil belajar yang siswa peroleh dari Ujian Tengah Semester menunjukkan bahwa adanya peningkatan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada siswa-siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Terdapat 25 kelas (90%) dengan pencapaian KKM di atas 80% ”.

Selain hasil belajar siswa yang meningkat, penggunaan media audio visual juga digunakan untuk membimbing siswa yang mengikuti kejuaraan olimpiade Sains. Disamping penjelasan materi untuk pemantapan siswa, memanfaatkan media audio visual siswa juga dilatih untuk menjawab soal-soal. Dengan pemanfaatan media audio visual untuk membimbing siswa yang mewakili SMP Negeri 1 Pacitan dalam lomba Sains siswa meraih juara banyak dalam lomba olimpiade Sains tingkat Kabupaten Pacitan.

5) Pelaksanaan guru dalam penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan

Pelaksanaan Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran memberikan dampak positif bagi siswa, siswa mendapatkan suasana pembelajaran yang baru, suasana kelas menjadi lebih interaktif, pembelajaran menjadi menarik dan siswa menjadi lebih lebih antusias untuk mengikuti

pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan media audio visual, berlangsung sangat meriah, siswa mendapatkan suasana pembelajaran yang baru, antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran sangat tinggi dan siswa tidak cepat bosan untuk mengikuti proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA.

2. SIMPULAN DAN SARAN

SIMPULAN

a. Perencanaan guru dalam penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan.

Perencanaan penggunaan media audio visual, guru memperhatikan standar kompetensi yang terdapat Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dengan memperhatikan standar kompetensi yang ada, materi yang digunakan tidak melenceng dari rambu-rambu yang ada. Guru juga memperhatikan ketersediaan sarana dan prasarana penunjang sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan

b. Keterampilan guru dalam penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan.

Keterampilan guru dalam pemanfaatan ataupun penggunaan

media audio visual, cukup memadai dan cukup berkompeten. Ini dikarenakan guru pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam didominasi guru yang telah menguasai TI, sehingga guru-guru tersebut lebih mudah untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang ada sekarang ini. Untuk meningkatkan keterampilan guru, terutama dalam penggunaan dan mengembangkan media audio visual, guru dikirim oleh pihak sekolah untuk mengikuti pelatihan-pelatihan, workshop yang diselenggarakan oleh pihak terkait seperti Dinas Pendidikan dan SMP Negeri 1 Pacitan juga mengundang instruktur dari luar yang berkompeten dalam bidang Informasi dan Teknologi

c. Hambatan dalam penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan.

Hambatan yang terjadi dalam penggunaan media audio visual dalam pembelajaran, lebih berhubungan dengan masalah atau kendala teknis seperti: jak kabel penghubung antara LCD ke Laptop terkadang tidak konek, dan masalah daya listrik yang kurang. Hambatan lain yang dialami adalah masalah keterbatasan dana yang digunakan untuk perawatan dan peremajaan sarana prasarana dan masalah pencahayaan yang mempengaruhi penyajian materi

ketika menggunakan media audio visual.

d. Hasil belajar siswa setelah guru menggunakan media audio visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan.

Hasil belajar mengalami peningkatan setelah guru menggunakan media audio visual. Peningkatan hasil belajar juga diikuti oleh peningkatan daya serap siswa dalam menerima pelajaran. Serta peningkatan prosentase Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Media audio visual juga untuk membimbing siswa yang mewakili SMP Negeri 1 Pacitan dalam lomba Sains tingkat Kabupaten atau yang lebih tinggi.

e. Pelaksanaan guru dalam penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan

Pelaksanaan penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran memberikan dampak positif bagi siswa. Siswa mendapatkan suasana pembelajaran yang baru, suasana kelas menjadi lebih interaktif, pembelajaran menjadi menarik, siswa menjadi lebih antusias dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

SARAN

1) Bagi Kepala Sekolah

a. Kepala sekolah melakukan evaluasi terhadap persiapan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan

media audio visual dengan mengacu pada Silabus dan RPP pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

- b. Kepala sekolah secara kontinyu dan terprogram mengirim guru untuk meningkatkan keterampilan dalam penggunaan, pemanfaatan dan pengembangan media audio visual.

2) Bagi Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

- a. Guru hendaknya senantiasa meningkatkan keterampilannya dalam penyusunan, memanfaatkan dan pengembangan media audio visual. Dengan senantiasa mengikuti pelatihan-pelatihan, workshop dan mengembangkan materi dari sumber-sumber yang ada di sekitar misalnya dari internet.

3) Bagi Siswa

- a. Siswa-siswa agar selalu mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan penuh antusias dan motivasi sehingga hasil belajar khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Suranto AW, 2005. *Komunikasi Perkantoran*. Yogyakarta: MediaWacana.
- Trini, Prasasti dan Prasetya, Irawan. 2005. *Media Sederhana*. Jakarta: PAU Dirjen Dikti Depdiknas.
- Themistoklis Semenderiadis, 2009. *Using audiovisual media in nursery school within the framework of the interdisciplinary approach*. Synergies Sud-Est européen n° 2 - 2009
- Azhar, Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Harsono, 2008. *Etnografi pendidikan Sebagai Desain Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono, 2008. *Statistik non parametris untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sunday Taiwo, 2009. *Teachers perception of the role media in classroom teaching in secondary schools*. The Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET January 2009 ISSN: 1303-6521 volume 8 Issue 1 Article 8
- Wina, Sanjaya. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Wingkel, 2009. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yusufhadi Miarsa, 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Prenada